

O espírito do tempo das eras dos quadrinhos: Batman e a relação transmídia de *games*, *hq's*, filmes e animações

The time spirit of the comic book era: Batman and the transmigration of games, *hq's*, movies and animations

Rafael Iwamoto Tosi – Pontífice Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP | SP | Brasil. E-mail: rafaeltosi1@gmail.com 

Resumo: O presente artigo tem com o propósito inicial descrever como se deu a transição das *hq's* para os *games* do personagem Batman. Para tal, os elementos estéticos e narrativos da trilogia – Batman Arkham Asylum (2009), Batman Arkham City (2011) e Batman Arkham Knight (2015) –, é submetida às teorias da Era dos Quadrinhos e do Espírito do Tempo, bem como às percepções sobre a cultura contemporânea e às estratégias comerciais da narrativa transmídia, na perspectiva de Jenkins. Em seguida, o artigo tenta discorrer sobre como tal processo dualógico de influência renova a importância do personagem na cultura contemporânea e capta novos leitores, o que mantém Batman pertinente mesmo depois de oito décadas após sua criação.

Palavras-chave: Transmídia. Espírito do tempo. Cultura contemporânea. Histórias em quadrinho. Batman.

Abstract: This article has the initial purpose of describing how the transition from *hq's* to the Batman character's *games* took place. To that end, the aesthetic and narrative elements of the trilogy – Batman Arkham Asylum (2009), Batman Arkham City (2011) and Batman Arkham Knight (2015) – are subjected to theories of the Age of Comics and the Spirit of Time, as well as perceptions about contemporary culture and the commercial strategies of the transmedia narrative, from Jenkins' perspective. The article then attempts to discuss how such a dual-process of influence renews the character's importance in contemporary culture and captures new readers, which keeps Batman relevant even after eight decades after its creation.

Keywords: Transmedia. Time spirit. Contemporary culture. Comics. Batman.

• Recebido em 27 de março de 2019 • Aprovado em 01 de julho de 2019 • e-ISSN: 2177-5788

DOI: <https://doi.org/10.22484/2177-5788.2019v45n1p193-206>

Copyright © 2019. Conteúdo de acesso aberto, distribuído sob os termos da Licença Internacional da Creative Commons – CC BY-NC-SA – Atribuição Não Comercial (<https://br.creativecommons.org/licencas/>) – Permite distribuição e reprodução, desde que atribuam os devidos créditos à publicação, ao autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

1 As histórias em quadrinhos: o tabernáculo dos games

Diversos são os caminhos selecionados, por uma empresa de jogos eletrônicos, para criar um *game* e compor uma boa narrativa que compreenda aspectos como: personagens, *gameplay*¹ e também gráficos visuais. Não é incomum que outras mídias sirvam de inspiração para o processo de criação de um novo título, estruturando assim uma relação midiática entendida por Jenkins (2006), como cultura transmídia. O termo designa, na perspectiva do autor, uma nova era da cultura midiática já que estabelece a relação entre o conteúdo de uma determinada mídia com outra, designando que sua contribuição não se encerra ou se restringe as características somente de uma linguagem, mas sim na criação de novos conteúdos que colaborem na somatória da narrativa como um todo. Desta forma um produto cultural pode ser infinitamente alimentado por diversos outras entradas narrativas nas mais distintas mídias.

A cultura transmídia caracteriza-se principalmente por “cada produto procura(r) alimentar um diferente tipo de público, somando-se ao inteiro da narrativa” (JENKINS, 2006, p. 18). Porém é importante destacar que diversos elementos influenciam essa alimentação midiática e pluralização das histórias e eles não são vistos essencialmente como sintomas positivos da cultura midiática. Jenkins (2006) ainda destaca que algumas dessas novas entradas midiáticas descaracterizam o material original e impossibilitam que novos consumidores compreendam a narrativa como um todo, ficando aprisionados a um determinado segmento, ignorando a potencialidade total do produto.

Tal processo ocorre também com os *games* quando as produtoras buscam referências em histórias em quadrinho, executando uma ponte que tende a ser um grande atrativo para os *gamers*². Porém o seu desrespeito pode inclusive decretar o fracasso de um longo e muito custoso processo de desenvolvimento, já que ele pode se distanciar tanto de sua referência original que acaba se tornando algo totalmente novo, e portanto, descaracterizado.

Especificamente sobre as histórias em quadrinho, sabe-se que elas surgiram na primeira metade do século XIX, sendo produzidas e distribuídas

¹ O termo *gameplay* é considerado a união de conceitos básicos que relacionam o usuário e a plataforma eletrônica em que se está sendo executado o *game*. Consiste principalmente no controle que o se é obtido sobre o personagem do jogo e o tempo de resposta dos comandos dados por intermédio do *joystick*/controle. Para mais informações ver Gee (2004).

² Chama-se de *gamer* o usuário de jogos eletrônicos, ou seja, de *games*. Preferiu-se utilizar este termo em virtude da seleção bibliográfica que compõem este artigo, que trata o jogador de jogos eletrônicos pelo termo em inglês.

gratuitamente por entusiastas que procuravam novas formas para contar sobre suas vidas ou sobre suas fantasias. De acordo com Moya (1986, p. 13), “os primeiros quadrinhos criados em 1837 já apresentavam características atuais, como a utilização de personagens e textos curtos e descritivos”, mostrando uma grande revolução na forma de narrar histórias, antes publicadas nos jornais ou escritas de forma manual, predominantemente textual.

Foi somente em 1885 que o primeiro personagem fixo surgiu nas tirinhas dos jornais e ampliou a linguagem das hq's, antes restrita a pequenos grupos de colecionadores de cartas desenhadas em formato de quadrinhos. *The Yellow Kid/O menino amarelo*, de Richard F. Outcault surge como o primeiro protagonista fixo que ilustrava semanalmente o *New York Journal*. Contando com sátiras sociais e críticas políticas, o personagem foi um marco narrativo que lançou a tendência que se mantém até os dias de hoje: uma história seriada em pequenos quadros que podem ou não se complementar no decorrer de suas publicações.

A popularização do personagem tornou evidente a apreciação do público por protagonistas caricatos, incentivando a criação de outros que se tornaram icônicos na cultura popular. O Gato Felix/*Felix the Cat* (1923); Popeye (1929); Charlie Brow/*Peanuts* (1950) e Os Smurfs (1958) foram só alguns dos que tiveram um grande apreço nos quadrinhos e rapidamente foram adaptados para outras mídias. Seriados animados na televisão, filmes no cinema ou *games* em consoles e *arcades*³ são algumas das transições pelas quais todos esses produtos passaram, mas Popeye e Os Smurfs foram os personagens que figuraram nas primeiras negociações entre publicadoras de hq's e as produtoras de *games*.

Em 1982, *Popeye*, com publicação da Nintendo, e *The Smurfs: Rescue in Gargamel's Castle*, com publicação da Coleco, se tornaram marcos históricos que estabeleceram a relação entre as páginas impressas e as telas eletrônicas. Rapidamente os títulos consolidaram-se como os mais consumidos entre os *gamers*, naquele mesmo ano, demonstrando o entusiasmo com a ideia de controlar os personagens conhecidos das tirinhas semanais por intermédio de *joysticks* e apontando para o promissor caminho entre as duas mídias que se iniciava ali.

Nota-se que a primeira aproximação entre os quadrinhos e os *games*, nesta época, mirava principalmente o público infantil, já que os personagens transmediatizados e os próprios *games* desenvolviam aspectos visuais e apelativos que se adequavam a este segmento. Mas a ampliação do público alvo passaria por outras questões que se tornariam cruciais para

³ *Arcades* são os nomes dados aos gabinetes de madeira que continuam uma televisão de tubo e acompanham o joystick e um game diferente. Foram responsáveis pela popularização de diversos *games* na década de 1970 e 1980 além de possuírem hardware mais potente do que os consoles caseiros.

a aproximação de um público mais velho com os *games* e com os quadrinhos, que passam essencialmente pela complexidade dos personagens e o aprofundamento da narrativa que iria se manifestar em ambas as mídias.

Tal processo torna-se possível graças aos avanços dos meios tecnológicos de produção na evolução tecnológica da primeira metade do século XX. A melhoria na qualidade da impressão das revistas e dos jornais aumentaram a possibilidade de criar histórias maiores e melhores, ampliando o número de páginas impressas e também a tiragem dos volumes. Além do aumento da demanda, surgem novas técnicas de coloração e sombreamento, possibilitando novos horizontes criativos para personagens e histórias. Conforme os apontamentos de Moya (1986, p. 77):

Quadrinhos como Buck Rogers e Tarzan modificaram o termo *comics* (cômico) pois traziam personagens mais próximos das nossas vidas, introduzindo histórias com protagonistas mais elaborados e roteiros mais adultos, tornando-se imediatamente um grande sucesso de vendas.

Ao apresentar protagonistas menos caricatos e temáticas mais adultas, os roteiros trazidos primeiramente nas hq's já indicavam o amadurecimento de seu público, trazendo reflexões sobre problemas sociais como a criminalidade, a disparidade social e também a poluição do meio ambiente. Como representante do aumento da produção de histórias temáticas, surge no início da década de 1930 os Almanques Temáticos que reuniam publicações de contos com diferentes protagonistas em uma revista impressa temática. Essas publicações foram as grandes responsáveis por apresentar diversos ícones da cultura popular da contemporaneidade que inclusive viraram objetos transmídia e dentre os diversos títulos se encontra o *Detective Comics*, publicação mensal que reunia contos de investigações e combatentes do crime e que trazia na capa, em 1939, a primeira aparição do objeto deste estudo: O Batman.

Criado por Bob Kane e roteirizado por Bob Finger, o personagem adquiriu uma crescente popularidade por apresentar aspectos muito diferentes dos demais protagonistas da mesma época. Ele não possuía superpoderes e tinha em sua infância o traumático assassinato de seus pais, decorrente da crescente violência urbana. Isso lhe motivou a treinar seu corpo e sua mente ao máximo das capacidades humanas, mas não lhe concedeu nenhuma habilidade super-humana. O homem-morcego é o verdadeiro representante de uma época em que a sociedade acompanhava um vertiginoso aumento dos índices de criminalidade nas cidades estadunidenses e pessoas comuns se levantavam contra o escalonamento da violência urbana.

Mesmo após 80 anos de sua criação, Batman continua se adaptando a diferentes públicos nas mais diversas mídias, alternando sua identidade

narrativa de sombria e violenta para colorida e amigável, em inúmeros produtos culturais. Considerando o longo percurso que o personagem trilhou desde os almanaques temáticos até as publicações em revista solo, atribuir sua popularização exclusivamente aos quadrinhos é algo equivocado, uma vez que outros produtos culturais foram sumamente importantes para a disseminação do homem-morcego como ícone cultural. O seriado de televisão em *live action*⁴ e os desenhos animados da década de 1960 são somente dois exemplos específicos de entradas transmídia, adaptadas para um público mais infantil, trazendo um personagem mais colorido e amigável como já descrito acima. Tal adaptabilidade certamente provocou uma crise de identidade na narrativa do personagem, que agora se encontrava entre o sombrio e violento detetive das hq's e o animado e interprete aventureiro da televisão.

Mas como seria possível trazer um personagem tão amplo e plural que era conhecido por adultos e também por crianças para os jogos eletrônicos? Qual entrada transmídia seria a mais apropriada para sua primeira aparição nestas plataformas digitais? Seriam os *games* capazes de (re)estruturar mais uma narrativa para o homem-morcego e trazer ele definitivamente para a popularização na cultura popular contemporânea?

2 Sobre as eras narrativa de Batman: dos quadrinhos aos games

Muitas mudanças foram realizadas nas histórias de super-heróis e em especial no Batman. Para alguns teóricos como Moya (1986), McCloud (1995) e Eisner (2005) tais modificações alinhavam-se com a necessidade de intensificar a narrativa dos personagens e mantê-los sempre atualizados aos contextos político-sócio-econômicos, permitindo que estes “envelheça(m) bem aos olhos dos leitores” (MOYA, 1986, p. 93) e sempre traduzam preocupações e contextos atualizados. Por mais que a violência urbana fosse uma temática em alta na virada da década de 1930 para 1940, os delitos que eram cometidos foram mudando, abrindo espaço para os transtornos psicológicos tanto do herói quanto dos vilões.

Além da estratégia de amadurecimento narrativo nos quadrinhos, os personagens foram concomitantemente infantilizados em outros suportes transmídia, permitindo que os consumidores mais novos também se familiarizassem com o homem-morcego. Essa plataforma audiovisual modificava as referências imagéticas do herói, já que suavizava as cores do personagem, levando-o para um universo muito mais colorido e alegre, diferentemente da atmosfera visual dos quadrinhos que se baseavam no escuro e sombrio, atribuindo-lhe a alcunha de Cavaleiro das Trevas.

⁴ O termo remonta a ideia de uma adaptação de um determinado produto cultural oriundo de animação, desenho ou computação gráfica para um universo representado por pessoas com figurinos e cenários reais em locações específicas.

Justamente sobre a pluralidade das referências visuais, Rampley (2005) destaca que a cultura visual representa as predileções estéticas e visuais de uma determinada cultura E também:

arguiu na forma como a percepção humana (foi modificada) sobre seu corpo e sobre sua alteridade, transformando a experiência com o tempo e com o espaço irrevogavelmente. Este processo ocorre de maneira global, [...] transformando os espaços em indústrias de imagens que tiram o fôlego instantaneamente (RAMPLEY, 2005, p. 179).

Ao se adaptar visualmente a outros públicos e criar novas entradas estéticas e visuais, Batman desprende-se de suas principais referências visuais e narrativas dos quadrinhos e imediatamente procura adaptar-se às características da nova mídia e do novo público que irá atingir. O alcance do personagem que antes era bastante limitado a impressão de alguns milhares de revistas agora se encontra globalizado para uma centena de milhões de espectadores, confirmando as observações realizadas por Rampley.

Muitas destas mudanças são vistas como alterações decorrentes da própria sociedade, que em virtude de interesses políticos e também econômicos, modificam o homem-morcego de um personagem sombrio e violento das hq's, do final da década de 1930, para um personagem carnavalesco e amigável, entre as décadas de 1950 e 1970, na televisão. Ainda como destaca Rampley (2005, p. 184) e reforça também Morin (2002), a cultura dos meios de comunicação é entendida como elemento essencial para identificar e mapear a cultura de nossa própria civilização, permitindo verificar os rastros do que o autor chama de *Zeitgeist* – termo em alemão que exprime o Espírito do Tempo.

Para Morin (2002), existem diversos elementos que são cruciais para determinar a cultura de um tempo, ou como o autor mesmo descreve, o seu "Espírito do Tempo". Tais fatores podem seguir as regras do "Estado, da estrutura técnico-burocrata, da Economia Capitalista que procuram homogeneizar o público tomando-o como uma massa anônima" (MORIN, 2002, p. 48), mas também apresentam outras formas de subverter essas mesmas regras das quais se propõem a fazer parte.

Especificamente sobre os quadrinhos, teóricos como Moya (1986) e Eisner (2005) descrevem que muitas histórias são submetidas a esse Espírito do Tempo, no decorrer do século XX, preparando o terreno para os novos leitores do século XXI. Essas mudanças são detectadas em três fases distintas, que possuem diferentes contextos político-social-econômico, tornando-se assim retratos do mundo e da cultura estadunidense naquele período. Essa relação permite repensar a contribuição das hq's como elementos da cultura popular, "das insatisfações, anseios e medos de uma população que via-se sensível as mudanças, sofrimentos e contestações da sua sociedade" (JAMESON, 1998, p. 72). Ou seja, o que os autores acima

chamam de “Era das Histórias em Quadrinhos”, pode ser interpretada como um vasto terreno de referências que fazem fronteira com a realidade daquelas décadas que elas representam.

Vale destacar que conforme essas etapas vão surgindo e delimitando suas correspondentes culturas e comportamentos – ou em linhas gerais, exprimindo seu Espírito do Tempo – os *games* que possuem Batman como protagonista vão aparecendo também, traduzindo o que seria a cultura da população e também a cultura dos próprios meios de comunicação, conforme aponta Jameson (1998). Tais critérios denunciam muito sobre qual sociedade está produzindo e se reconhecendo em tais produtos culturais, alinhando-se a sua época.

A primeira grande Era das Histórias em Quadrinhos é chamada de Era de Ouro, marcada pelo entusiasmo dos seus criadores no processo criativo e o surgimento dos primeiros personagens que revolucionaram a forma como as pessoas viam tais histórias. Entre os primeiros anos da década de 1930 e primeira metade dos anos 1950, artistas e publicadoras superavam limitações técnicas, tais como a baixa qualidade da impressão e do papel para criarem algumas das histórias mais importantes que continuam figurando na cultura popular desde então. É também o período histórico que concebe o pós-crise econômico estadunidense e as duas guerras mundiais, marcando um aumento da violência urbana e ineficiência de órgãos governamentais, tais como a polícia e os presídios, criando assim o *background* social de que o Espírito do Tempo é formado.

Em Batman, a Era de Ouro é marcada pela criação das principais características narrativas do herói e sua atmosfera sombria que renderia rapidamente o apelido de Cavaleiro das Trevas. Sua relação com a cidade e com o combate ao crime fornecem, de acordo com Jameson (1998, p. 78), “a ponte ideal entre ficção e realidade”, o que permite que o receptor passe a sonhar com um mundo diferente enquanto também consome e produz cultura. O surgimento dos principais aliados, tais como o mordomo Alfred Pennyworth, o honesto comissário de polícia James Gordon e Dick Grayson, o primeiro Robin, que viria a se tornar filho adotivo do protagonista, demonstravam um homem que lutava sozinho contra o mal, porém se apoiava na família e nos poucos amigos representados por seus aliados, que compartilhavam de um mesmo ideal.

A relação entre quadrinhos e *games* também ocorre nas características que marcam a Era de Ouro. As mesmas dificuldades técnicas sofridas pelo impresso também são notadas no ambiente eletrônico, onde uma atmosfera altamente criativa também se deparava com suas limitações técnicas. Herman (2001) chama este ambiente e sua respectiva história de Gerações dos Games. Nas suas palavras:

Os games são separados por épocas que designam suas características inicialmente técnicas mas também de envolvimento e entusiasmo de seus criadores e da indústria que se consolidou em torno deste negócio, tornando-o um dos mais lucrativos da história da humanidade (HERMAN, 2001, p. 15).

Da mesma forma em que a Era de Ouro inaugura algumas tendências narrativas, *Batman*, da Ocean Software, foi lançado em 1986 para os computadores Amstrad PC, MSX e ZX Spectrum, com uma história inspirada nas HQ's e inaugurando o controle dos *gamers* sobre o homem-morcego. Priorizando as habilidade de detetive do personagem, o *gameplay* alternava entre combate contra personagens genéricos e a investigação de um labirinto para resgatar Robin de um grupo de sequestradores. Mesmo sendo considerado um *game* muito ruim com *gameplay* difícil e estética visual muito pobre, o entusiasmo com a produção gerou mais um produto lançado em 1988. *Batman The Capped Crusader*, que também teve recepção morna e duras críticas já que repetia as mesmas falhas do título anterior.

Para sanar os erros da adaptação, os produtores de *games* buscaram inspiração em outra fase dos quadrinhos. Entre os anos de 1950 e 1980, com publicações estadunidenses e no mundo, a Era de Prata traz como princípio a reestrutura de personagens e também das linhas narrativas e estéticas, levando em consideração aspectos técnicos e também culturais e sua exploração em outras mídias, entre elas a televisão e o cinema. O avanço das tecnologias de impressão e das técnicas de desenho e da computação gráfica trouxeram uma renovação visual para as publicações de hq's, assim como o pós-guerra e a guerra fria trouxeram um cunho mais político e ideológico para a narrativa.

Enquanto as histórias impressas entre 1950 e 1980 segmentavam-se cada vez mais para um público adolescente e jovem-adulto, os mesmos roteiros eram também trazidos para outros produtos transmídia do Batman, tais como o seriado de televisão e os desenhos animados. A incorporação de segmentos com temáticas espaciais ou tecnológicas destinada principalmente para os mais novos se deu na tentativa de "cativar as crianças que se interessavam pelos astronautas americanos que estavam arriscando suas vidas para desbravar o desconhecido, sendo as referências mais reais de super-heróis que elas recebiam da mídia" (EISNER, 2005, p. 85), além de trazer à tona questões cruciais como a crítica a supremacia tecnológica Norte-Americana e os perigos da manipulação ideológica dos comunistas e soviéticos.

Percebe-se que a pluralização do personagem se torna realidade e que "cada produto procura alimentar um diferente tipo de público, somando-se ao inteiro da narrativa" (JENKINS, 2006, p. 18). Isso se torna claro na terceira entrada do Batman na indústria dos *games*. Baseado no filme homônimo, de 1989, dirigido por Tim Burton, *Batman The Movie* foi lançado no mesmo ano para diversas plataformas e adaptava a narrativa do filme para um jogo sombrio de ação. Para muitos, essa era a primeira

vez em que era possível não somente ver o personagem nas telas do cinema ou nas páginas dos quadrinhos, mas também era possível controlá-lo nos *joysticks* e ser o homem-morcego. O jogo e seu sucessor *Batman Returns*, lançado em 1992, tiveram uma recepção bastante positiva e entusiasmada do público e alavancaram o personagem como produto cultural, abrindo caminho para a sua exploração comercial.

A tendência das adaptações filmográficas seguiu pelos próximos *games* do personagem, sendo lançados no mesmo ano dos seus respectivos filmes. *Batman Forever* (1996) e *Batman & Robin* (1998) tiveram uma recepção fria do público e da crítica, sendo também rejeitados como títulos jogáveis. Grande parte das observações negativas acerca dos produtos se deram por conta das suas referências estéticas e narrativas, que fugiram das hq's e foram inspiradas principalmente pelos desenhos animados e seriados de televisão da década de 1960. Tal estética infantilizada vai ao encontro do que preconiza Jenkins (2006), que algumas entradas transmídia tendem a representar de forma imprópria o produto original, o que pode levar ao fracasso.

Porém existem outros exemplos de sucesso e que forma bem-sucedidas devido ao respeito à fonte originária, os hq's. Os *games Batman the Animated Series* e *The Adventures of Batman & Robin*, lançados em 1993, com produção da Konami para os consoles da quarta geração são produtos adaptados da série animada de televisão *Batman: The Animated Series*, produzida entre 1992 e 1995, pela Warner Company. Tanto os *games* quanto a animação recontam a história do homem-morcego, respeitando suas referências estéticas e narrativas dos quadrinhos e atualizam os contextos sociais para a década de 1990, com sucesso em todas as faixas etárias. Como principal característica de uma cultura transmídia, o desenho reintroduziu diversos personagens anteriormente vistos somente nos quadrinhos, aumentando o interesse de novos consumidores sobre o universo estruturado na revista do homem-morcego e trazendo o Espírito do Tempo do personagem para o final do século XX.

É importante salientar que tal investida não ocorreu unicamente com o intuito de revitalizar um personagem e auxiliar na contribuição cultural, mas também na sua ampla exploração comercial em diversos outros segmentos, que vão desde brinquedos até temas de festas. Para Jenkins (2006, p. 8), "no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia", e isso atua como um ciclo de retroalimentação entre a indústria cultural e a produção midiática.

Outro aspecto importante é o fato da série animada ser a primeira a exportar um personagem para os quadrinhos e demais mídias, apresentando a força da cultura midiática, conforme enfatiza Jenkins (2006). Harley Quinn – a Arlequina – aparece pela primeira vez no Episódio 22 da animação, sendo criada para atuar como par romântico do antagonista Coringa. Seu sucesso foi tamanho que uma série especial de

hq's chamadas *The Batman Adventures* traria todos os detalhes de sua história que não haviam sido descritos na televisão e posteriormente a personagem apareceria no arco principal em *Batman: Harley Quinn* (1999), oficializando sua entrada nos quadrinhos.

Todo este extenso relato traz o personagem até o momento crucial de sua representação transmidiática na série de *games* que melhor utilizou os elementos descritos até aqui para criar uma experiência única e muito próxima do universo do cavaleiro das trevas, permitindo uma ponte definitiva entre quadrinhos, filmes e animações.

3 Arkham e a reconstrução do Espírito do Tempo do herói: entre *games* e hq's

O século XXI traz consigo uma característica bastante específica sobre a indústria de quadrinhos: a sua crescente dificuldade em aumentar o número de vendas e atrair novos leitores. A alternativa, como aponta Eisner (2005, p. 163) foi conquistada com "as boas ideias originadas em outros produtos midiáticos seriam mantidas, enquanto se buscava renovar as características dos personagens", em uma clara tentativa de reciclar constantemente o interesse dos velhos leitores e também conquistar novos.

Nas hq's, o período conhecido como Era Pós-Crise é concebido no final da década de 1980, onde roteiros como a mini série *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), escrita por Frank Miller, e *Batman: The Killing Joke* (1988), escrita por Alan Moore, resgatam o espírito do personagem da Era de Ouro. Com uma trama que envolvia mortes, sequestros e até violência sexual, as duas publicações são consideradas pioneiras na atualização do personagem, devolvendo-lhe a identidade sombria perdida nos produtos culturais da década de 1960, além de solidificar novos alicerces para sua história.

Neste mesmo espírito, as produções de *games* sobre o Homem-Morcego aventuravam-se em outros títulos, como em *Batman: Gotham City Racer* (2001), da Ubisoft, e *Batman: Dark Tomorrow* (2003), que procuravam "alimentar um diferente tipo de público, somando-se ao inteiro da narrativa" (JENKINS, 2006, p. 18). Porém a verdadeira reestrutura do herói ocorreu com o sucesso de bilheteria promovido pela trilogia de filmes dirigido por Christopher Nolan: *Batman Begins* (2005), *Batman The Dark Knight* (2008) e *Batman The Dark Knight Rises* (2012). Baseando-se nos quadrinhos citados no parágrafo anterior, o filme introduz modificações ainda mais coerentes para o tempo atual, colocando uma armadura de *Kevlar* como uniforme e o automóvel como um mini-tanque.

Imediatamente bem aceito pelo público e pela crítica, as alterações foram incorporadas no *game* *Batman: Arkham Asylum*, lançado em 2009, pela Rocksteady Studios. A produtora criou uma narrativa inédita para o personagem, utilizando-se de referências multimidiáticas bem aceitas pelo público. É possível encontrar referências à animação da década de 1990 e

dos últimos filmes do personagem, assim como diversas pontes com histórias conceituadas do homem-morcego nos quadrinhos. Com a vantagem de ser criados em tecnologias de animação em três dimensões, a sensação do *gamer* ao conduzir o personagem é de que era realmente possível ser aquele herói com habilidades supremas em artes marciais, mestre na furtividade e nas investigações criminais. Para Gee (2004, p. 71), “o aprimoramento técnico dos *games* concedeu uma oportunidade única de imersão, aumentando a experiência do usuário além de captar novos usuários para essas plataformas”, auxiliando no sucesso do título e também na possibilidade de se sentir poderoso e habilidoso, enquanto o *gamer* manuseia Batman em um combate corporal contra 20 inimigos ao mesmo tempo.

Com a classificação indicativa para maiores de 13 anos, os combates trazem fraturas de fêmures, tíbias, úmeros e antebraços, isso tudo acompanhado de uma imagem que possibilita a visualização do golpe de Batman em *slowmotion* ao contra-atacar um inimigo. Embora essa imagem seja bastante impactante, a ação é focada na quantidade de golpes (ou *hits*) que o *gamer* consegue acertar em sequência, compondo um extenso combo. Quanto mais golpes ininterruptamente forem acertados, mais violento e forte será o próximo golpe, permitindo que sejam derrotados hordas de inimigos que estão simultaneamente na tela lutando contra o homem-morcego.

Com o sucesso do primeiro título, *Batman Arkham City* é lançado em 2011, dando continuidade à narrativa alicerçada no primeiro game. Esse *game* amplia o ambiente de exploração e combate de seu antecessor, tirando-o do espaço fechado do asilo Arkham para um subdistrito aberto dentro da cidade de Gotham. Com imagens ainda mais fortes e cenas mais violentas durante o combate, ele foi classificado para maiores de 15 anos, aproveitando o envelhecimento da faixa etária do título anterior e mirando a preferência junto ao público mais adulto. Por apresentar um *gameplay* ainda mais desafiador, o *gamer* tinha a oportunidade de explorar um território com prédios, armazéns e ruas repletas de desafios, inimigos e investigações. Cada bairro é controlado por uma gangue diferente que está associada a um vilão, trazendo ainda mais diversidade às missões e aos combates.

Com o estilo mais próximo ao gênero *sandbox*⁵, diversos desafios como superação de tempo, obstáculos e manobras em queda livre com um

⁵ De acordo com Gee (2004) o gênero Sandbox, ou caixa de areia é associado à gêneros que permitem o *gamer* explorar livremente o ambiente em que está inserido o *gameplay*, quebrando a linearidade obrigatória das missões além de permitir uma diversão descompromissada em um amplo terreno de missões secundárias que não precisam estar necessariamente associadas à narrativa principal.

*wingsuit*⁶ formado pelo uniforme do herói são somados aos demais recursos utilizados no *game* anterior, o que amplia ainda mais a experiência de comandar Batman. Possuindo maior liberdade de escolha na narrativa e quebra da linearidade das missões, *Arkham City* possibilita que haja uma aproximação entre aquele que comanda o personagem e o próprio personagem, aprimorando o processo de “imersão da experiência” (GEE, 2004, p. 7), criando um parâmetro que seria desejado por todos os outros *games* baseados em super-heróis.

Depois do sucesso de venda dos dois primeiros títulos, que juntos superaram a marca de 7 milhões de unidades, vendidas só na semana de lançamento, a terceira e última parte da trilogia do homem-morcego é lançada em 2015. *Batman Arkham Knight* atende exclusivamente à oitava geração de consoles e computadores com a classificação etária de M for Mature (+17), ou seja, para um público já adulto. O *game* explora um cenário ainda mais amplo do que os títulos anteriores e introduz a possibilidade de percorrer o vasto território da cidade de Gotham à pé, voando com o *wingsuit* ou com o carro-tanque de Batman, nitidamente inspirado nos filmes de 2005.

A narrativa dá continuidade aos seus antecessores, mostrando Gotham ameaçada pelo Espantalho e Arlequina que se unem à um personagem criado pela produtora exclusivamente para este capítulo: O *Gothan Knight*. Embora o personagem tenha um visual novo, ele foi inspirado por uma outra narrativa dos quadrinhos chamada *Batman: Under the Hood* escrita por Alan Moore no mesmo ano. Nessa história o segundo Robin retorna como um vilão chamado Capuz Vermelho e busca vingança contra Batman. Jason Todd foi o segundo Robin na narrativa das hq’s e foi violentamente morto pelo Coringa, ressuscitando depois na história citada acima. No *game* o personagem assume a alcunha de *Gothan Knight* e comanda o submundo da cidade, aliando-se aos inimigos de Batman.

Batman Arkham Knight se mostrou a experiência de maior sucesso do personagem, pois vendeu mais de cinco milhões de cópias na primeira semana de lançamento e no que diz respeito aos aspectos transmídia, incorpora elementos mais coerentes com o Espírito do Tempo da contemporaneidade ao recorrer tanto a origem do personagem nos quadrinhos quanto seu aparecimento nas demais mídias. Ao se utilizar de composições como a armadura de *Kevlar* como roupa oficial do herói, colocar o combate físico e a exploração como principais recursos do combate ao crime e manter a pluralidade de vilões – entre eles a Arlequina – na narrativa o *game* reúne as ideias de sucesso do cinema, das animações e também dos quadrinhos para criar algo novo e ao mesmo tempo familiar.

⁶ Traje de voo que permite planar no ar sem a necessidade de um paraquedas, aumentando o alcance do saltador além de implementar grande velocidade à trajetória percorrida.

Como o sucesso da trilogia de *games* se demonstrou enorme, as modificações promovidas pelas narrativas transmídia também mudaram o personagem nos quadrinhos. A armadura em *Kevlar* como vestimenta oficial foi introduzida em 2006, enquanto a personalidade do homem-morcego retornou a um comportamento mais embativo e violento e menos sociável com as histórias se focando na investigação e nos combates físicos. O sucesso de Arkham inclusive foi adaptado para as hq's, recebendo complementos narrativos para a trama desenvolvida em todos os títulos lançados entre 2009 e 2015 e possuem relação direta com os títulos principais do personagem que são publicados desde 1939.

Percebe-se então que Batman passou por diversos momentos que coincidem com os apontamentos sobre as Era das Histórias em Quadrinhos e que tais características também são identificáveis nos *games*, reforçando as percepções sobre o *Zeitgeist* da contemporaneidade. A influência dos quadrinhos nos games já não pode ser vista atualmente como uma via monológica de atuação, uma vez que os produtos culturais oriundos do entretenimento eletrônico fazem tanto ou mais sucesso do que sua fonte original de inspiração. Desta forma, a tentativa de manter ao menos um fio condutor estético e narrativo entre os produtos procura garantir não somente uma fidelidade e respeito ao personagem, mas também fixar seu sucesso comercial junto a diversos e distintos públicos consumidores, mantendo o personagem relevante até os dias de hoje.

4 Considerações finais

Desde o início das histórias em quadrinhos nos jornais do século XIX e sua ampliação para os almanaques temáticos é possível identificar um processo de ampliação no alcance tanto das histórias quanto dos personagens criados na cultura popular. A efetividade deste processo deu-se principalmente por intermédio das estratégias transmídia que os personagens de maior sucesso obtiveram tanto na televisão quanto no cinema, permitindo que outros públicos, em outras partes do mundo, tivessem acesso a um conteúdo que se encontrava restrito à circulação da mídia impressa e suas limitações.

Este contexto pode ser aplicado sobre o personagem Batman. A oscilação entre um personagem destinado a um público mais adulto e repleto de referências sombrias dos quadrinhos e sua outra face multicolorida e gentil dos seriados animados e em *live action* levaram o personagem a um conflito de identidades que também foi se manifestando nos *games*.

A oscilação entre todas as inúmeras entradas transmídia do homem-morcego acabaram gerando títulos de qualidade duvidosa nas gerações de consoles e computadores voltados para *games*, utilizando-se principalmente dos filmes ou das novas animações como pontos de partida narrativa. Embora estes produtos culturais tenham sua relevância como fontes de alimentação para a história de Batman e sua relevância cultural,

poucos conseguiram efetivamente influenciar a fonte original de todas as referências: Os quadrinhos.

Deve-se levar em consideração também a cultura na época em que todas essas narrativas estavam sendo construídas, seus respectivos cenários sócio-político-econômicos. Ou seja, conforme ocorre uma evolução da tecnologia e o envelhecimento do público consumidor do Batman, é comum que eles busquem outras fontes midiáticas além das hq's para continuar consumindo novas histórias sobre o personagem.

Percebe-se que quanto mais próximo da fonte original se encontra o produto, melhor é sua aceitação e tal sucesso pode ser atribuído à trilogia de *games*, produzidos pela Rocksteady Studios, entre 2009 e 2015, que executa uma entrada transmídia tão relevante que efetivamente muda aspectos do herói que eram mantidos desde sua criação, atualizando o Espírito do Tempo do personagem e também de seus leitores. Ao reunir elementos que poderiam ter saído diretamente das histórias em quadrinhos, com a possibilidade do usuário se sentir efetivamente controlando – e até sendo – o cavaleiro das trevas, vê-se na análise da cultura midiática e eletrônica uma possibilidade de manter, renovar e até influenciar a nova Era dos Quadrinhos, que está por vir nas próximas décadas, mantendo Batman como um personagem relevante para essas e para as futuras gerações.

Referências

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Washington: Palgrave MacMillan, 2004.

JAMESON, Frederic. Sobre los Estudios Culturales. *In: ESTUDIOS CULTURALES: reflexiones sobre el multiculturalismo*. Barcelona: Paidós, 1998.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

HERMAN, Leonard. **Phoenix: the fall and rise of videogames**. Arizona: Rolenta Press, 2001.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação e roteiro**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MORIN, Edgard. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo I – neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MOYA, Alvaro. **A história da história em quadrinhos**. Rio Grande do Sul: LP&M Pocket, 1986.

RAMPLEY, Matthew. **Exploring visual culture: definitions, concepts and contexts**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.